SUPER TRUCOS

SUPERJUEGOS

7

64 páginas con todas las claves, códigos y otros secretos de los mejores videojuegos del momento

Guía completa con todas las habitaciones ocultas, el enigma del reloj, transformaciones y otros misterios.

CASTLEVANIA
SYMPHONY OF THE NIGHT



- **MASTERS OF TERÄS KÄSI.** Te desvelamos los secretos de la fuerza.
- **TRUCOS** para Duke Nukem 3D, Actua Soccer 2, Test Drive 4 y más.

SUPLEMENTO GRATUITO

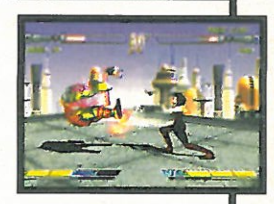
SUMARIO

CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT /4/

Los que estéis obsesionados con pasar del 200% de nivel de finalización del juego, tendrán en este reportaje una buena ayuda. R. DREAMER afila sus colmillos para enfrentarse a las hordas del temible Vlad Tepes.

MASTERS OF TERÄS KÄSI /16/

El «Rossy del Palma» de la redacción de SUPER JUEGOS desenvaina su sable láser y su nariz fáser para mostraros todos los secretos del juego. Acompaña a NEMESIS y a todo el elenco de protagonistas de la mejor saga de la historia.



THE HOUSE OF THE DEAD /34/

Aunque el nombre pueda haceros creer que se trata de la biografía sentimental hasta hace un año de THE PUNISHER, lo cierto es que se trata, ni más ni menos, que de un clon de VIRTUA COP del que desvelamos todos sus secretos.

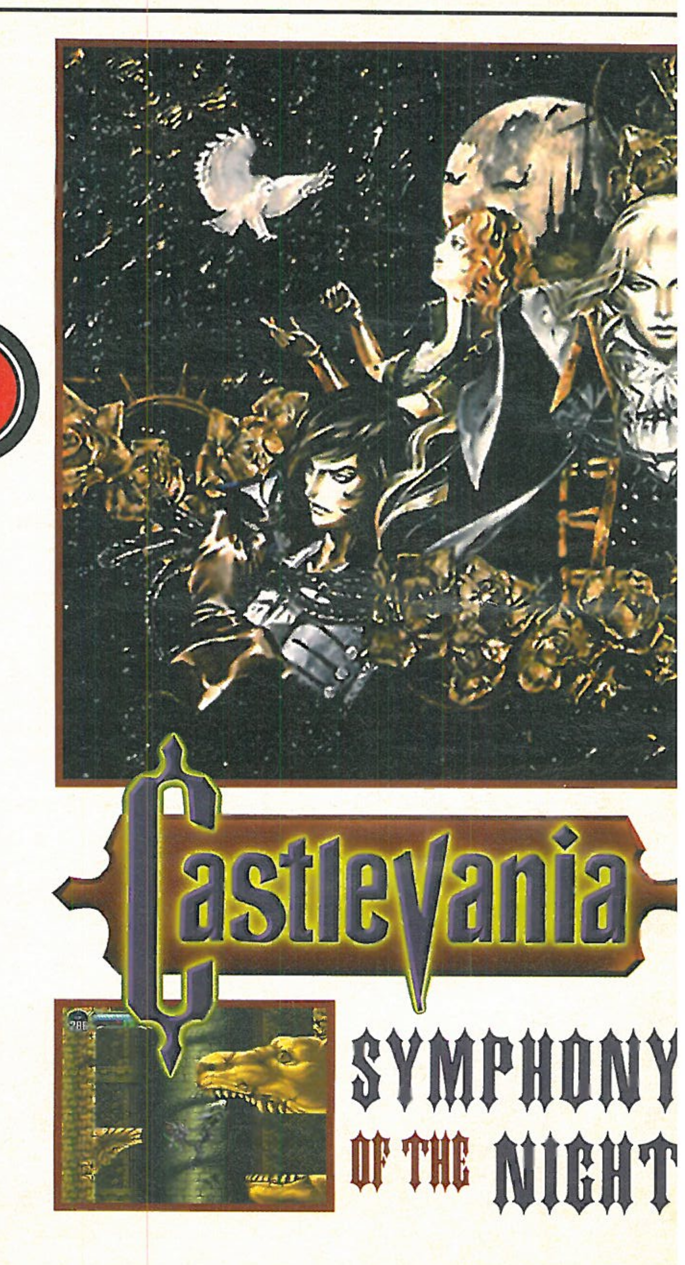
CLOCK TOWER /42/

THE ELF y su pertinaz frente despejada os ofrece todas las pistas para salir indemne de los ataques del célebre tijeritas. Además podréis conocer todos los finales y las muchas sorpresas que atesora.

SUPERTRUCOS /52/

El Errol Flynn del videojuego, el perillán R. DREAMER, nuevamente revuelve hasta las piedras para ofreceros mes a mes los mejores trucos para los juegos que más problemas os están dando. Si queréis alguno en especial, escribidle.




Castlevania
SYMPHONY
OF THE NIGHT

PLAYSTATION

AVENTURA/PLATAFORMAS

KONAMI



LA ULTIMA ENTREGA DE LA MITICA SAGA DE KONAMI SE HA CONVERTIDO EN UNA OBRA MAESTRA RECONOCIDA A NIVEL MUNDIAL. UN APARTADO GRAFICO EXCEPCIONAL, CASI BARROCO, Y LAS MAGISTRALES MELODIAS CREAN UNA ATMOSFERA PERFECTA PARA UNO DE LOS JUEGOS MAS COMPLETOS Y ENVOLVENTES DEL CATALOGO DE PLAYSTATION.

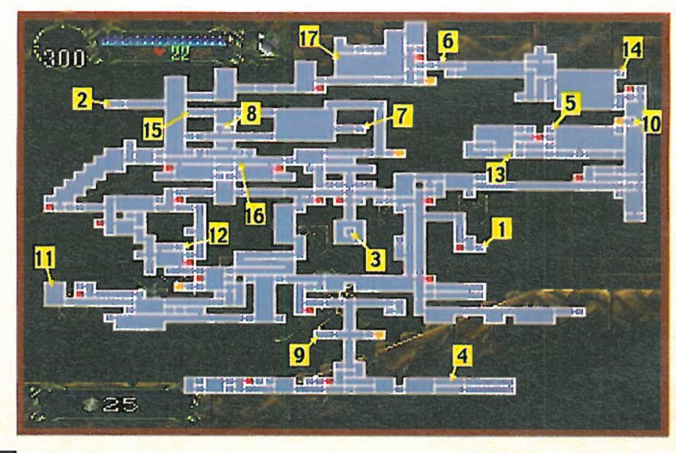
Ante el aluvión de llamadas recibidas en la redacción pidiendo todo tipo de soluciones para CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT (os recordamos que está prohibido), no nos quedaba otra solución que editar un guía sobre este maravilloso juego. Hemos intentado abarcar la mayoría de los apartados de la aventura desde los movimientos especiales de Alucard hasta la localización de algunas de las numerosas habitaciones y rincocillos secretos que hay distribuidos por el inmenso mapeado de la fortaleza de Drácula. Como consejo para no perderse ningúno de estos secretos te recomiendo que insistas en golpear todos los muros que encuentres a tu camino. Recuerda que KONAMI suele diferenciar los huecos que contienen items del resto del entorno de un forma muy sutil. Utiliza el mapa en todo momento. Puede ser de gran ayuda para encontrar pasillos que se ocultan detrás de una pared y sobre todo para no perderse en la inmensa maraña de corredores y salas de este castillo. También hemos incluido información sobre los Familiars, esos duendecillos que ayudarán a Alucard siempre que los invoque, y cómo jugar con otros personajes (Richter Belmont, una institución dentro de la saga CASTLEVANIA y Axe Armour). Espero que esta guía os sirva de ayuda.

MAPA DEL CASTILLO



Todos los que hayan disfrutado con las aventuras de Alucard conocerán la mayoría de los intrincados recovecos del castillo. Con SELECT se activa el mapa en el que van apareciendo las habitaciones que has visitado previamente, aunque se puede conseguir una copia más completa del mercader que está en la biblioteca. Si te pierdes en algún momento y no sabes a dónde tienes que ir después, consulta detenidamente el mapa. Es posible ver pequeños huecos que indican una entrada a una habitación secreta. Si, por ejemplo, llegas a una sala que parece no tener salida y el mapa indica lo contrario, no dudes en aporrear los muros hasta encontrarla. En otras ocasiones es fácil encontrar comida u otros items de gran ayuda. El mapa que te mostramos en esta página incluye las habitaciones y corredores del castillo. Sirve para el juego normal y para la segunda parte cuando la fortaleza se encuentra en posición invertida. Los números que hemos incluido indican las localizaciones de los items que describimos en las páginas siguientes.

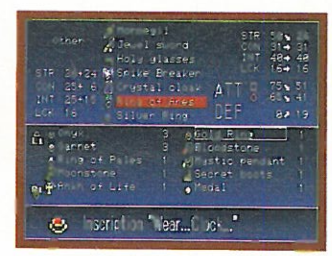




ARMAS Y PROTECCIONES

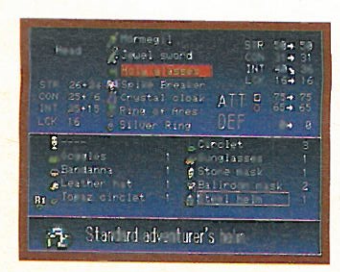
Entre las espadas del juego nos quedamos con Dark Sword y Jewel Sword, que transforma a los enemigos en gemas, de gran utilidad en nuestras visitas al mercader. Los anillos pueden concedernos importantes ventajas. Arés Ring (lo encontrarás en las Catacombs) aumentará tu fuerza de una forma contundente., mientras que los anillos que aumentan la suerte (luck en inglés) harán aparecer más items durante la aventura. En cuanto a las protecciones, Walk Mail es una de las mejores. Se consigue pronto en el juego y su poder aumenta según vas explorando territorio.





RICHTER BELMONT

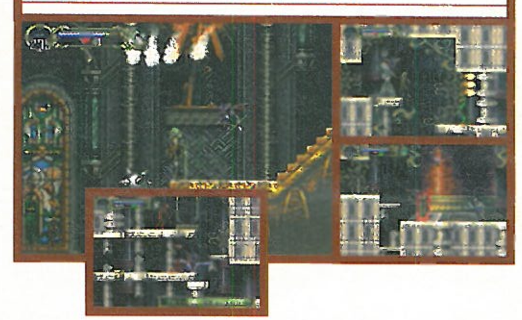
El bueno de Richter ha caído bajo el embrujo de Shaft. Una esfera verde le controla y son necesarios unas gafas especiales para verla. Si derrotas a Richter sin las gafas el juego terminará. Así que si quieres obtener las Holy glasses necesitas el Gold Ring (1) y el Silver Ring (2). Equípalos cuando estés en la sala del Reloj y baja para ver a María que te dará las gafas sagradas (3).





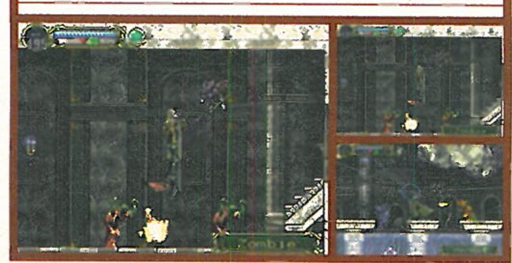
HECHIZOS

ENERGY DRAIN	← → ↘ ↓ ↙ ← → ■
SPIRITS	(MANTEN) ↑ Y ↗ → ↘ ↓ ■
WOLF ATTACK	↓ ↘ ■ (CON EL LOBO)
HOLOCAUST	↓ ↘ → ↗ ↑ Y ↓+■ 2 SEG.
SMASH (VAMPIRO)	X, ↑ ↖ ← ↙ ↓ ↘ → SOLTAR X
MYST ATTACK	→ ← ↑ ↓ ■
FIRE BALL	↑ ↓ ↘ → ■
RED SHADOW	← ↖ ↑ ↗ → ■



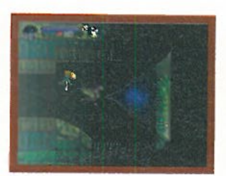
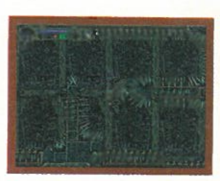
MOVIMIENTOS ESPECIALES

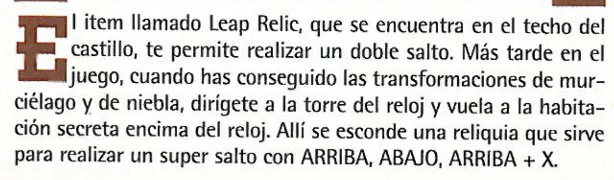
SUPER JUMP	↓ ↑ SALTO (ITEMS PARA PIE)
SUPER ATTACK	↓ → ■ (CON ARMAS)
EXTRA DAMAGE	← → ■ (ARMAS DOS MANOS)
SUPER KICK	SALTO, ↓ SALTO
RESET (APRIETA):	L1, L2, R1, R2, SELECT, START



ARMADURA CONTRA PINCHOS

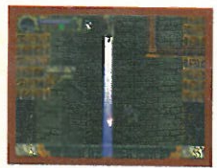
Necesitarás esta armadura para entrar en la habitación con el anillo de plata (Silver Ring). En las grutas bajo el castillo haz que el esqueleto con el barril te persiga y lance el barril contra la trampilla de madera. Esto te llevará a una zona nueva. Ahora podrás conseguir el anillo (4), pero necesitarás el sónar del murciélago para avanzar en los oscuros túneles repletos de pinchos.



SUPER SALTO

El item llamado Leap Relic, que se encuentra en el techo del castillo, te permite realizar un doble salto. Más tarde en el juego, cuando has conseguido las transformaciones de murciélago y de niebla, dirígete a la torre del reloj y vuela a la habitación secreta encima del reloj. Allí se esconde una reliquia que sirve para realizar un super salto con ARRIBA, ABAJO, ARRIBA + X.





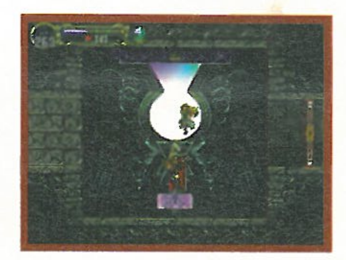
LOS SECRETOS DEL RELOJ

La primera entrada, situada a la izquierda, se abre periódicamente cada minuto. La derecha se abre utilizando la magia del reloj . A la apertura superior se accede como murciélago, niebla o con el supersalto. La inferior se abrirá llevando equipados el Silver Ring y Gold Ring, como indicamos con las Holy Glasses.

EL 210,1% DEL JUEGO

Todo el mundo anda como loco buscando la forma de conseguir el 210,1% del juego. Aquí está la fórmula secreta para conseguirlo. Dirige tus pasos a Royal Chapel en el primer castillo. Una vez aquí ve a la sala con la habitación con el confesionario a la derecha y a la izquierda la estancia con la espada gigante. Permanece en el lado izquierdo, pero no entres. Equípate con el duende (Familiar) Sword y ejecuta medio círculo con el pad hacia delante y diagonal IZQUIERDA-ARRIBA. Mantén pulsado ARRIBA 2 seg. y pulsa CUADRADO, CIRCULO (Sword Brothers). Cuando la espada gire transfórmate en vampiro y ve a la puerta de la izquierda. Si lo has ejecutado en el tiempo correcto deberías traspasar el muro y volar alrededor del castillo.





LOS DUENDECILLOS

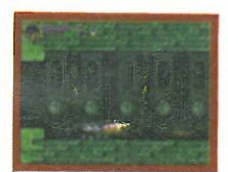
Podrás encontrar un total de cinco duendes a lo largo del juego. El primero, Fairy (5) repondrá tus puntos de salud y además te servirá para romper maldiciones como la de convertirte en piedra. Ghost (6), Sword (7) y Bat (8) se pondrán a tu lado para combatir contra tus enemigos ayudándote a limpiar la pantalla. Demon (9), además de luchar contra tus enemigos de forma implacable será muy útil a la hora de activar botones que abren el acceso a nuevas zonas o habitaciones.



EL LOBO



El lobo cuenta con tres transformaciones diferentes localizadas en (10), (11) y (12). Una te permite, ejecutando la siguiente combinación: ABAJO, ABAJO-ADELANTE, ADELANTE, CUADRADO, correr a una velocidad endiablada durante todo el tiempo que quieras. La otra es muy útil, porque el lobo podrá demostrarte sus habilidades nadando en el agua como un campeón.







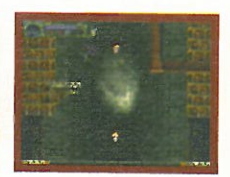
EL MURCIELAGO



La transformación del murciélago cuenta con tres reliquias que están situadas en las zonas (13), (14) y (15). Con ellas podrás, además de transformarte, disparar bolas de fuego y la tercera te da el sónar para ver en zonas oscuras. Existe una reliquia más que aumenta el poder de ataque de Alucard cuando se ha tranformado en vampiro. Se encuentra en el castillo invertido.







LA NIEBLA



Para transformarte en niebla tienes que ir a la sala situada en (16). Después hallarás una nueva reliquia para que te conviertas en niebla todo el tiempo que quieras en (17). La última transformación de niebla, una especie de bruma venenosa para tus enemigos, está en el castillo invertido.

PASSWORDS



Una vez que te has terminado el juego y la partida ha quedado grabada en la Memory Card, puedes introducir cualquiera de estas claves, que te permitirán jugar con dos nuevos personajes y obtener un 99 % de suerte.

- **JUGAR COMO RICHTER.** El mítico Richter Belmont saldrá del reino de las tinieblas cuando, una vez terminado el juego, empieces una nueva partida bajo el nombre de RICHTER.
- **JUGAR COMO AXE ARMOR.** Finaliza el juego una vez, y comienza uno nuevo con el nombre de AXEARMOR. Empezarás a jugar como Alucard, pero en su inventario puedes hallar una fantástica armadura que cambiará totalmente su aspecto.
- **TENER UN 99% DE SUERTE.** Después de terminar el juego, al comenzar una nueva partida, pon como nombre X-X!V"Q. Esto te permitirá iniciar la aventura con un buen porcentaje de suerte.



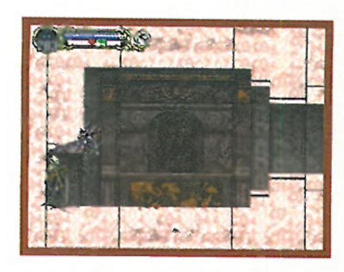
CURIOSIDADES



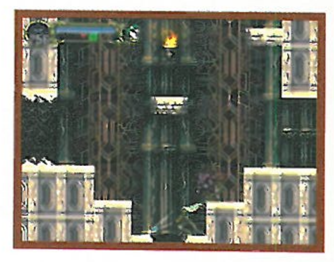
El CD de Castlevania Symphony of the Night, además del juego esconde un segundo corte que incluye una rítmica composición que no pertenece a la banda sonora del juego. Por desgracia la melodía del final no se encuentra disponible. Para los más excéntricos, hay una pequeña curiosidad que permite jugar con las palabras Now Loading manipulándolas con el pad direccional.

HABITACIONES SECRETAS

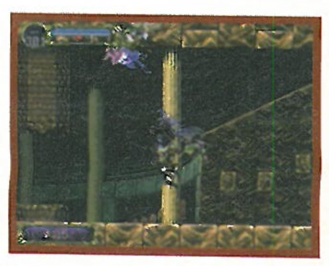
A continuación te damos detalladas pistas para encontrar el lugar donde se ocultan algunas de las habitaciones secretas de Castlevania Symphony Of The Night. Aun así, no te olvides de golpear los muros y hacer uso del Familiar Demon para conseguir entrar en todas estas salas.



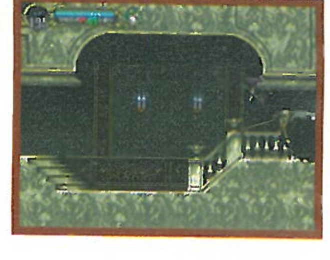
■ **EN OUTER WALL.** Cuanto entras en el escenario de Marble Garden, baja hasta el Armor Lord. Mátale y ve a la izquierda. Golpea el muro de la izquierda para conseguir comida. Permanece allí 20 seg. y serás transportado a una habitación repleta de todo tipo de items.



■ **EN ALCHEMY LAB Y NECROMANCY LAB.** En Alchemy Lab golpea la pared en la primera habitación que te encuentras cuando comienzas a subir. Encontrarás un corazón que aumenta tu energía. En Necromancy Lab, castillo invertido, deberás hacer lo mismo.



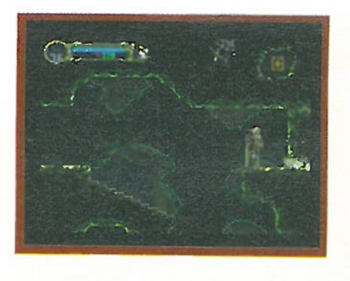
■ **EN COLOSSEUM Y REVERSE COLOSSEUM.** En esta zona hay una sala con unos enemigos que saltan armados con enormes espadones (Blade soldiers) y seres gigantes (Blade Masters). Cuando hayas encontrado la estancia, avanza hasta la primera columna. Entonces, sitúate mirando hacia la izquierda. Selecciona los hachas como arma arrojadiza y lanza unos cuantos. Si lo has hecho correctamente, los impactos descubrirán un pasadizo que te conduce hasta una nueva zona.



■ EN ORLOX'S QUARTERS Y AKMODAN'S CHAMBER. La primera habitación está en la sala con la espada Spirit Sword. A la derecha na hay salida pero si golpeas la pared hallarás algunos items muy útiles. Para encontrar la segunda habitación ve hacia el patio del escenario Valhalla Knights. Baja al suelo y avanza hacia la izquierda hasta que estés en la sala con un puente. Golpea todas las zonas del muro y aparecerá otra habitación. Haz lo mismo en Akmodan's Chamber (Orlox Room en el castillo invertido).



■ EN CLOCK TOWER Y REVERSE CLOCK TOWER. Cuando llegues a esta zona, consulta el mapa y dirige tus pasos hacia la habitación que sirve de antesala a la guarida del jefe final Birdman. Aquí puedes encontrar una de las estancias secretas que te ayudarán a aumentar el porcentaje del juego hasta rebasar el 200% que te permitirá ver el final bueno del juego cuando acabes con Drácula. Simplemente, golpea el muro de la derecha que hay en la parte superior de la habitación.



■ POZO EN CATACOMBS. Localizar este lugar tiene truco. Después de eliminar en singular combate al jefe final Cerberas, encontrarás un botón en la pared que es imposible activar con Alucard. ¿Cómo puedes hacerlo? Muy fácil, tienes que invocar al Familiar Demon. Este simpático duendecillo se las arreglará el sólo para pulsar el botón y revelar la entrada a una sala hasta el momento inaccesible. Cuando llegues a la segunda parte del juego en el castillo invertido repite la misma operación.

FINALES DEL JUEGO

CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT cuenta con cuatro finales diferentes. El primer y el segundo final se restringen a la primera parte del juego, cuando Alucard pasa del castillo normal al invertido. En el primero, el protagonista huye del castillo derruido y se para a reflexionar mientras contempla las ruinas antes de retornar a su descanso eterno. El segundo cuenta con una invitada de honor, Maria. Ella quiere investigar qué es lo que le ha sucedido a Richter. Antes de llegar al tercer y cuarto epílogo, tendrás que conseguir y equipar a Alucard con las Holy Glasses. No tienes que matar a Richter. Concéntrate en la esfera verde que lo controla y comenzarás la segunda parte de la aventura.





- **FINAL PRIMERO.** Simplemente, ve a la torre del castillo donde se encuentra Richter Belmont sin encontrarte con Maria. Vence a Richter y habrás finalizado el juego.
- **FINAL SEGUNDO.** Consigue las Holy Glasses y vence a Richter.
- **FINAL TERCERO.** Termina el juego acabando con Drácula cuando tengas un porcentaje inferior a 200% .
- **FINAL CUARTO.** Si has inspeccionado la mayor parte de la fortaleza y tu porcentaje supera el 200 %, conseguirás un nuevo final. Maria y Richter esperan fuera. Pero esta vez, la chica decide seguir a Alucard para averiguar qué es él realmente.







STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI

EL SUEÑO DE CUALQUIER FANATICO DE LA SAGA INICIADA HACE 26 AÑOS POR GEORGE LUCAS SE HA HECHO AL FIN REALIDAD... LO MAS REPRESENTATIVO DEL UNIVERSO STAR WARS SE REUNE EN UN EMOCIONANTE BEAT'EM-UP PARA PLAYSTATION: LUKE, DARTH VADER, HAN SOLO, CHEWBACCA... OS CONTAMOS TODOS LOS SECRETOS DE ESTE GRAN JUEGO, ASI COMO LAS LLAVES Y COMBOS DE TODOS SUS LUCHADORES.



Para poder explicar mejor todos los secretos de esta producción de LUCASARTS para PSX, hemos dividido la guía de MASTERS OF TERÄS KÄSI en dos partes bien diferenciadas. En la primera encontrarás todos los trucos del juego, tales como jugar sin marcadores o con personajes SuperDeformed, así como la manera sacar los luchadores secretos. La segunda se compone de un completo análisis y explicación de cada uno de los personajes de MASTERS OF TERÄS KÄSI y sus llaves especiales, algunas de ellas no disponibles en el manual del juego. Al lado de algunas de estas llaves podrás ver los términos (1 Barra) o (2 Barras). Esto sirve para



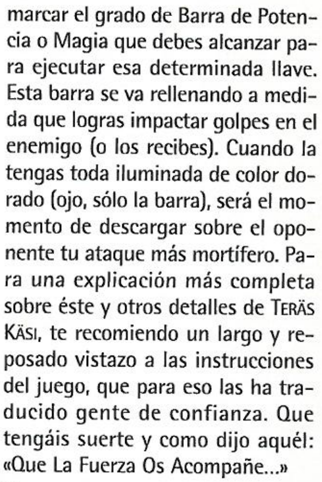




PLAYSTATION

BEAT'EM-UP

LUCASARTS/VIRGIN INT.



marcar el grado de Barra de Potencia o Magia que debes alcanzar para ejecutar esa determinada llave. Esta barra se va rellenando a medida que logras impactar golpes en el enemigo (o los recibes). Cuando la tengas toda iluminada de color dorado (ojo, sólo la barra), será el momento de descargar sobre el oponente tu ataque más mortífero. Para una explicación más completa sobre éste y otros detalles de TERÄS KÄSI, te recomiendo un largo y reposado vistazo a las instrucciones del juego, que para eso las ha traducido gente de confianza. Que tengáis suerte y como dijo aquél: «Que La Fuerza Os Acompañe...»



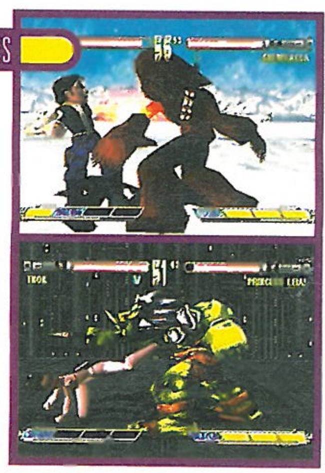


JUGAR CON PERSONAJES CABEZONES



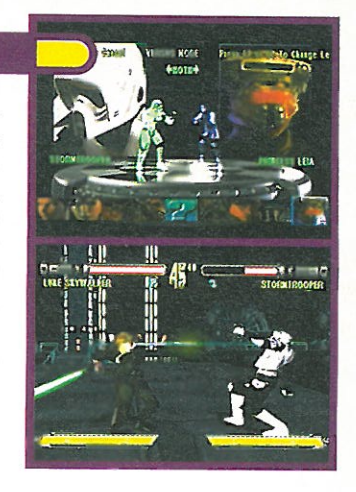
Si quieres que los luchadores de TERÄS KASI disfruten de las desproporcionadas medidas craneales de THE SCOPE tan sólo debes seguir al pie de la letra los siguientes pasos. Presiona y mantén pulsado SELECT mientras eliges personaje. No lo sueltes hasta que el combate dé comienzo y tu luchador tendrá la cabeza como un portaviones. Deberás repetir el proceso (mantener pulsado SELECT) durante la carga de CD de cada uno de los combates sucesivos si no quieres perder los cambios efectuados sobre el personaje. Este truco funciona en todos los modos de juego: Arcade, Versus, Survival, Team Mode y Practice.

CABEZONES, PIES Y MANOS GRANDES



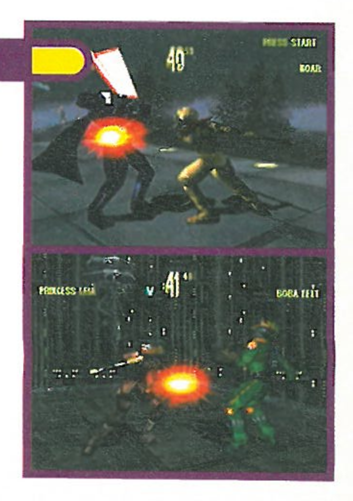
Para acceder al genuino modo Deformed al más puro estilo de los juegos japoneses, debes seguir unos pasos bastante parecidos a los del truco anterior. La diferencia reside en que ahora, además de SELECT, debes pulsar durante la selección de personaje ABAJO y X. No sueltes ninguno de los tres durante la carga y tendrás a Darth Vader con la apariencia de un auténtico mentecato. Al igual que con el anterior truco, debes repetir el proceso durante las sucesivas cargas de combates o perderás los cambios. Otra opción es empezar los combates normalmente y pulsar los tres botones en la carga de CD del combate que te interese.

CAMBIAR DE UNIFORMES



Una opción, más que un truco, bastante usual en todos los juegos de lucha, que encantará a los fans más furibundos de la saga galáctica. Pulsando simplemente L1 durante la elección de personajes, podrás tener acceso al segundo uniforme de cada luchador. En algunos casos, como la princesa Leia, el cambio es demoledor, ya que adopta el look de cazarrecompensas con el que entró en la guarida de Jabba The Hutt. O más concretamente, en el caso del Stormtrooper, podrás elegir entre el uniforme standard de soldado imperial, o el de motorista del ejército ocupante de la luna de Endor. En esta ocasión los cambios son definitivos hasta el final del juego.

JUGAR SIN MARCADORES



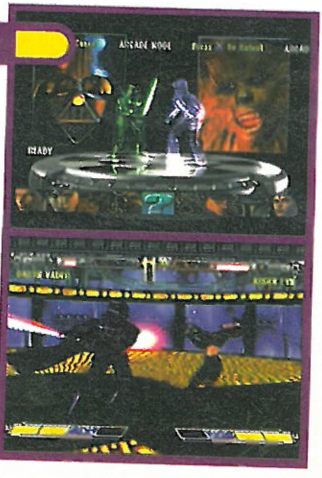
Si quieres dotar de algo más de emoción el juego, nada mejor que ocultar las barras de energía y magia de los personajes. Para ello, pulsa L1, R2 y SELECT al mismo tiempo antes y durante la carga del combate. Tan sólo se mantendrán a la vista del jugador los nombres de los personajes así como el marcador de tiempo. Este truco funciona en todos los modos de juego (Practice incluido), aunque sólo es recomendable en el modo Versus, ya que en los demás modos de juego, quitar las barras de energía y magia es simplemente el camino más rápido para perder en todos los combates como unos completos imbéciles.

ELECCION DE ESCENARIO



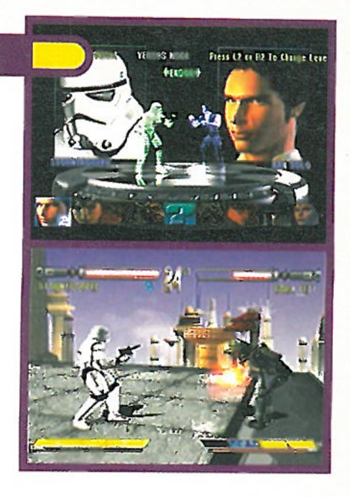
Si quieres elegir escenario en los modos Versus o Practice, lo primero que debes hacer es poner el nivel de dificultad al máximo y situar la opción de cambiar de luchador al continuar en NO. Completa el juego con Chewbacca y MASTERS OF TERÄS KÄSI te obseguirá con la elección de escenario en los dos modos de juego antes descritos. Esta elección de decorados no abarca a los modos Arcade Survival y Team Mode. Ahora, en la pantalla de selección de luchador verás el nombre del escenario. Elige el que prefieras pulsando los botones L2 o R2, de entre nueve posibles, que incluyen la Estrella de la Muerte, Bespin o Endor.

JUGAR COMO DARTH VADER



Para poder controlar al jefazo final de MASTERS OF TERÄS KÄSI, el en otro tiempo conocido como Annakin Skywalker, es preciso que sitúes el nivel de dificultad en Jedi (el máximo) y la opción de cambiar de luchador al continuar en NO. Ahora debes armarte de valor y acabar el juego con Luke Skywalker para hacerte con los servicios de Darth Vader. No importan las veces que continúes la partida (que lo harás), con tal de que sigas al pie de la letra los pasos anteriores. La imagen de Darth Vader, al igual que la del resto de personajes secretos, aparecerá en la pantalla de selección de luchadores en el momento en que pulséis DERECHA en la imagen de Leia.

JUGAR CON UN STORMTROOPER



Para poder manejar a un guardia de asalto del Imperio, comúnmente llamados Stormtrooper, debes seguir unos pasos bastante parecidos al de la obtención de Darth Vader. Sitúa el nivel de dificultad en Jedi y la opción de cambiar de luchador al continuar en NO. Elige a Han Solo y termina con éxito el juego, con lo que el Stormtrooper será tuyo. Da igual las veces que continúes la partida. Para elegirlo, lo mismo: pulsa a la derecha de la imagen de la princesa Leia, o a la izquierda de la de Han Solo y un casco de Stormtrooper llenará la mitad de la pantalla de selección de luchador. Recuerda que además puedes elegir el uniforme de motorista pulsando L1.

JUGAR COMO JODO KAST



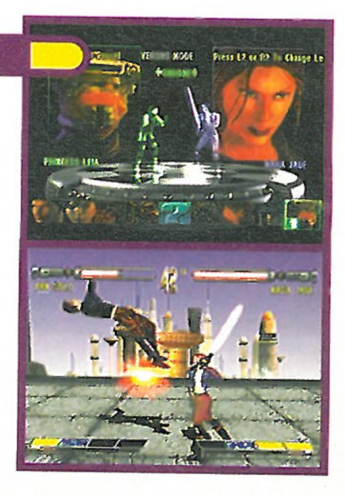
Como luchador, Jodo Kast incorpora pocas novedades, ya que salvo disparar llamas azules y algunos detalles del uniforme, es idéntico en llaves y aspecto a Boba Fett. Pero a los fans más sesudos de la saga seguro que les encantará manejar a este poco conocido personaje del universo Star Wars. Para poder seleccionar a Jodo Kast, es preciso completar antes el modo Survival, contra nada menos que diez oponentes. Una verdadera tarea de enanos. Tras conseguirlo, el rostro, o más bien el casco de Kast aparecerá entre el del Stormtrooper y la princesa Leia con traje de esclava. ¿Cómo? ¿Que aún no la tenéis? Pasad de página y sabréis como conseguirla.

JUGAR CON SLAVE LEIA



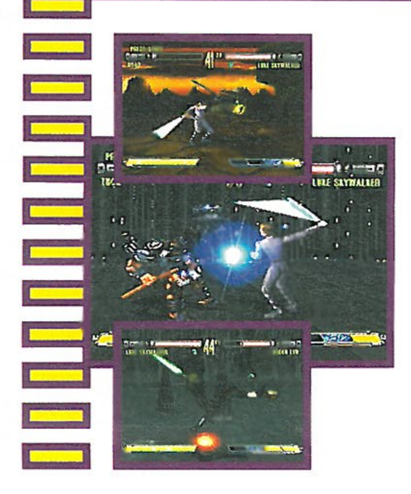
Aunque no es un delirio de buenos gráficos (sus articulaciones están tan mal hechas que parece la novia de Pinocho), seguro que los seguidores de Star Wars agradecerán jugar con esta particular versión de la princesa Leia, que posee exactamente los mismos movimientos que la normal. La diferencia reside en su atuendo, el mismo que vestía cuando fue apresada por Jabba The Hutt y obligada a marcarse un chotis con el Rancor. Para seleccionar a tan sugerente personaje, sitúa el nivel de dificultad en Jedi, pon la opción de cambiar de luchador al continuar en NO y completa el juego con la princesa Leia.

JUGAR CON MARA JADE



Otro personaje poco conocido para el gran público, pero de un peso decisivo en el futuro de Star Wars. Para conseguir a esta formidable luchadora, debes seguir estos pasos. Primero sitúa el nivel de dificultad en Jedi y la opción de cambiar de luchador al continuar en NO. Ahora pulsa y mantén apretados a la vez L1, L2 y R1 sobre la modalidad de juego Team Mode. Entra en ella con el botón X y verás como la máquina selecciona automáticamente los miembros de tu grupo (Han Solo, Chewbacca, Luke y Leia) y los rivales (Boba Fett, Hoar, Thok y Arden Lyn). Aparecerá la frase FIGHT FOR MARA JADE y dará comienzo el combate. Vence y Mara Jade será tuya.

LUKE SKYWALKER



Aunque todavía debe perfeccionar su entrenamiento, el joven Jedi es ya todo un maestro en el manejo del sable láser. De entre las numerosas llaves que es capaz de ejecutar Luke, hay que destacar dos por su espectacularidad y efectividad: el Jedi Precision Slicing Complete y, sobre todo, el Flying Cutting Laser, con el que podrás lanzar el sable láser de un extremo a otro de la pantalla. Junto a Darth Vader y Mara Jade forma el mejor trío de luchadores del juego.

MOVIMIENTOS

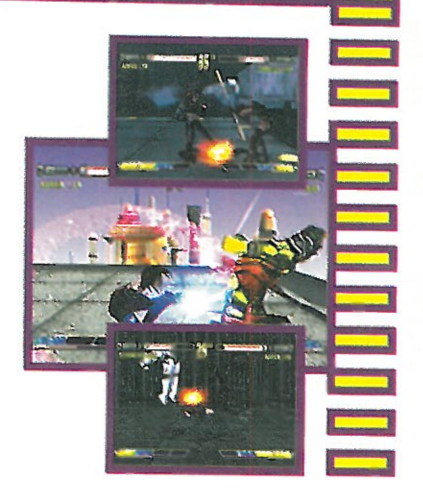
CON ARMA	
LUNGING SABER SWEEP	→ → ■
FIGURE EIGHT SWING	← ■+▲
DARKSIDE UPPER	← → ● (con 1 barra de energía)
DARKSIDE SLASH	▲+■ (1 barra)
FORCE THRUST	← → ▲ (1 barra)
LIGHTSABER UPPERCUT	→ ↓ ↘ → ●
FORCE SABER UPPERCUT	→ → ↓ ↘ → ● (1 barra)
LOW SWEEP SIDESTEP	↓ ↓ ■
JEDI PRECISION SLICING	↓ ↘ → ● ● ●
FLYING CUTTING SABER	← ↙ ↓ ↘ → ▲ (2 barras)
GRAB AND KNEE	▲+✖ (cerca del rival, con o sin arma)
JEDI CHAIN STARTER	● ■ ✖ ■





ARDEN LYN

Ha recibido el encargo del Emperador de acabar con los cabecillas rebeldes responsables de la destrucción de la Estrella de la Muerte. A pesar de no contar con otra arma que no sea su brazo biónico y su conocimiento del arte de lucha conocido como Teräs Käsi, Arden Lyn es una formidable luchadora, capaz de tumbar a una docena de Banthas con una descarga sónica de su brazo. Entre todas sus llaves, la más letal es Sonic Shockwave.



MOVIMIENTOS

SIN ARMA	
FLIP KICK	✖+●
FLIP KICK CARTWHELL	✖+● ●
DOUBLE ANKLE KICK	→ → ●
SONIC BLAST	← (unos instantes) → ▲ (1-3 barras)
SONIC SPHERE	↓ (unos instantes) ← ▲ (1-3 barras)
SONIC SHOCKWAVE	↓ (unos instantes) ← ▲ (Toda la barra)
SCISSOR LEG TAKEDOWN	▲+✖ (cerca del rival, con o sin arma)
TERÄS KÄSI CHAIN STARTER	→ → ● ▲ ■ ▲









LEIA ORGANA



Algo rebotadilla aún por la destrucción de su planeta natal, Alderaan, a manos del Imperio y su rutilante Estrella de la Muerte, Leia maneja con apabullante precisión el bastón de batalla. De esta arma se pueden extraer diversos ataques de efectos demoledores, pero si lo que buscas es velocidad, la princesa ofrece sin necesidad de arma un sinfín de llaves de calidad, como The Crippler, conocida en diversos sistemas como Escroto Destroyer. Con sólo verla ya duele.

MOVIMIENTOS

SIN ARMA	
FLIP KICK	→ → ✖
RIGHT KICK DOUBLE SIDE	● ●
THERMAL DETONATOR	→ ← ▲ (1 barra)
STUN DETONATOR	← → ▲ (2 barras)
RISING SEEK	→ ← → ▲ (toda la barra)

CON ARMA	
STAFF BACKHAND STRIKE	← ●
THE CRIPPLER	▲+✖ (cerca del rival, con o sin arma)
FLYING S. CHAIN STARTER	● ■ ✖ ✖ ●

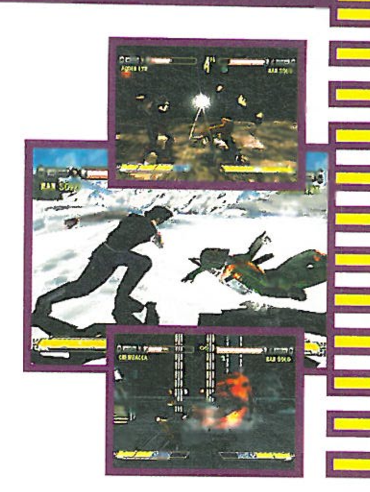






HAN SOLO

A pesar de que Jabba The Hutt le busca por toda la galaxia para convertirle en una lasagna congelada, Han ha decidido quedarse con los rebeldes, poniendo a su servicio sus conocimientos de contrabandista, piloto y ligeras nociones de Teräs Käsi. Armado con una pistola, su principal punto fuerte reside en su combo especial: el Smuggler Chain Starter. Además es una oportunidad para ver a Harrison Ford sin pellejos y 21 años menos.



MOVIMIENTOS

SIN ARMA	
AX KICK	→ → ✖
JUMP LEFT UPPERCUT	→ ↓ ↘ → ■
TERÄS KÄSI UPPERCUT	→ → ↓ ↘ → ■ (1 barra)
SMUGGLER CHAIN STARTER	✖ ▲ ■ ▲ ■

CON ARMA	
BLASTER STRAIGHT	↓ ↘ → ▲
POWER BLASTER	↓ ↘ → ■+▲(1 barra)
RAPID TRACER STREAM	← → ← ▲ (Toda la barra)
HIP TOSS	▲+✖ (cerca del rival, con o sin arma)









CHEWBACCA



El bueno de Chewie no iba a dejar tirado a su compadre Han, y también ha pasado a engrosar las filas rebeldes. Es idóneo para el combate cuerpo a cuerpo, en el que puede ejercer toda su fuerza bruta. Su ballesta láser ofrece además un buen ataque a larga distancia. Lástima que sea un poco lento. Por último un truco: selecciona a Chewbacca con el modo SuperDeformed y obtendrás en pantalla a THE PUNISHER desnudo con el corte de pelo del niño de Con Ocho Basta.

MOVIMIENTOS

SIN ARMA

LEFT PUSH	→+■
TWO FIST UPPERCUT	■+▲
TWO FIST DOWNSWING	↓ ■+▲
GORILLA SLAP	→ ■+▲
THERMAL DETONATOR	→ ← ▲ (1 barra)
WOOKIEE CHAIN STARTER	→ ■+▲ ▲ ■ ▲

CON ARMA

BOWCASTER BACKHAND	←+▲
BOWCASTER STRAIGHT	↓ ↘ → ▲
BLASTTER UP	→ ← ▲
STUN BLAST	← → ▲ (2 barras)
CARPET CLEANER	▲+✖ (cerca del rival, con o sin arma)
ENERGY STORM	↓ ↓ ▲ (2 - Toda la barra)

BOBA FETT - J. KAST

Tanto Boba Fett como Jodo Kast comparten la vestimenta de los Mandalorian Supercommandos, así como las llaves especiales. Vamos, que son idénticos. Con Jodo Kast suplantando su identidad por todo la galaxia, Boba Fett pasa el tiempo buscando incansablemente a Han Solo para entregarlo a Jabba The Hutt. Armado hasta los dientes de detonadores termales, oculta en su uniforme no pocas sorpresas, como un lanzallamas.



MOVIMIENTOS

SIN ARMA

RIGHT HOOK	→ → ▲
LEFT HOOK	→ → ■
DOUBLE BACKHAND	↓ ↙ ← ▲
THERMAL DETONATOR	→ ← ▲ (1 barra)
PSYCHO CRUSHER	↓ ↘ → ▲+■
STUN CABLE	→ ↘ ↓ ↙ ← ▲+■ (2 barras)
JETPACK KICK	→ → ●
ROCKET SHOT VOLLEY	→ ↘ ↓ ↙ ← ■ (toda la barra)
FLAME THROWER	← ↙ ↓ ↘ → ■ (1 barra)
MANDALORE CHAIN START.	▲ ✖ ■ ■ ▲

CON ARMA

RIFLE UPPERCUT	→ ▲
SHOOT RIFLE	↓ ↘ → ▲
RIFLE ROCKET SHOT	↓ ↓ ▲ (2 barras)
HIP TOSS	▲+✖ (cerca del rival, con o sin arma)





Desde el planeta Tatooine, hogar del joven Skywalker, nos llega este simpático Morador de las Arenas que, bajo la tutela de Arden Lyn, ha conseguido aunar la legendaria «mala leche» de su pueblo con el conocimiento del Teräs Käsi. El resultado es una fiera corrupia de luchador, armado de una vara Gaderffi, y con la insana costumbre de expulsar gases nocivos allí donde vá. Mira por donde, ya sospechábamos que aquí en la redacción se ocultaba un Morador.

MOVIMIENTOS

SIN ARMA	
ONE-TWO FLIP KICK	■ ▲ ✖

CON ARMA	
TRIPLE SPIN STAFF	↓ ↙ ← ● ●
TUSKEN DEATH GAS	← ↙ ↓ ↘ → ● (2 barras)
WHIRLING DERVISH	↓ ↙ ← ■ ▲ ● ✖ ■ ▲ ● ✖ ■
WHIRLING BANSHEE	↓ ↙ ← ■ ▲ ● ✖ ■ ▲ ● ✖ ■ (toda barra)
GRAB AND KNEE	▲+✖ (cerca del rival, con o sin arma)
TUSKEN CHAIN STARTER	● ✖ ✖ ● ▲







THOK

Harto ya de trabajar con Jabba The Hutt (no tenía seguro dental), este guerrero Gamorrean ha decidido surcar la galaxia por libre, siempre acompañado de su rústica pero mortal hacha. Como THE PUNISHER, Thok puede inflar su tamaño a voluntad, aunque nuestro compañero lo hace a base de Tigretones y Munchetas con Tocino y este guerrero lo hace mediante el uso de determinadas llaves. Cuando está crecido es imparable.



MOVIMIENTOS

SIN ARMA	
SPIN MID-LEVEL CUT	→ → ■
BURNING SPIN CUT	→ ← → ■ (1 barra)
JUMP CHOP	→ → ▲
HEAD RUSH	■+▲
AXE UPPERCUT	→ ↓ ↘ → ▲
BURNING AXE UPPERCUT	→ → ↓ ↘ → ▲ (1 barra)
FIRE WHEEL	↓ ↓ ↓ ✖ (1 barra)
GAMORREAN GROWTH	↓ ↓ ↓ ▲ (1-a toda la barra)
FLAME STREAM	↓ ↓ ↓ ▲ (una vez crecido de tamaño)
ROMPEALMAS	▲+✖ (cerca del rival, con o sin arma)
BERSERKER CHAIN ST.	● ■ ▲ ■ ●





DARTH VADER



Tras mandar al otro barrio (o eso creía él) a Obi Wan Kenobi, la mano derecha del Emperador no cesa en su empeño de encontrar al joven Luke y atraerle al Lado Oscuro. Armado con un sable láser y su impresionante dominio de la fuerza, Darth Vader es un magnífico luchador, de lo mejor del juego. Capaz de acongojar al rival sólo con su respiración a motor Diésel, ofrece no pocos guiños a los fans de la saga, como tronchar gargantas mediante la Fuerza.

MOVIMIENTOS

SIN ARMA

BACKHAND	→ ← ▲
BIG KNEE	→ → ●
ELECTRIC DARKSIDE	↓ ↘ → ▲ (1 barra)

CON ARMA

DARKSIDE UPPER	← → ● (1 barra)
DARKSIDE SLASH	▲+■ (1barra)
SITH STRIKE	→ ← ●
SABER UPPER	↓ → ●
VADER STRIKE	→ → ●
DARTH SPIN	↓ ← ●
SABER FRENZY	→ ↓ ↘ → ●
DARSIDE SABER FRENZY	→ → ↓ ↘ → ● (1 barra)
LUNGE STRIKE	→ → ▲
OTHER END OF THE SABER	← → ▲
USE THE FORCE	▲+✖ (cerca del rival, con o sin arma)

STORMTROOPER

Entonando aquello de «Soldadito Imperial, Soldadito Valiente...», este guardia de asalto mantiene bastantes llaves en común con Han Solo, incluso el mismo combo. Por eso no lo hemos incluido abajo. Ya sea en cualquiera de sus dos uniformes, Stormtrooper o Motorista del ejército de la Luna de Endor, mantiene los mismos defectos y virtudes que Solo y los otros luchadores armados con pistola: es mejor luchar a larga distancia.



MOVIMIENTOS

SIN ARMA	
RIGHT HOOK	→ → ▲
LEFT HOOK	→ → ■
UPPERCUT	→ ↓ ↘ → ■
FORCE UPPERCUT	→ → ↓ ↘ → ■ (1 barra)
KNEE ATTACK	→ → ●
AX KICK	→ → ✖

CON ARMA	
BLASTER	↓ ↘ → ▲
FIRE BLASTER UP	→ ← ▲
FIRE MULTIPLE BLASTER UP	← → ← ▲ (rápidamente)
POWER BLASTER	↓ ↘ → ▲+■ (1 barra)
TRACER STREAM	← → ← (rápidamente, toda la barra)
ROCKET SHOT	↓ ↓ ▲ (2 barras)
HIP TOSS	▲+✖ (cerca del rival, con o sin arma)

MARA JADE



Rescatada de la trilogía literaria de Timothy Zahn, este personaje asumirá en el futuro un papel muy importante dentro de la saga Star Wars. Antigua mano derecha del Emperador, ahora ejerce de contrabandista a las órdenes de Talon Karrde y mantiene bastantes puntos en común con Darth Vader y Luke Skywalker. Como ellos, utiliza un sable láser como arma y posee la habilidad de lanzarlo de un lado a otro de la pantalla. Es una luchadora digna de temer.

MOVIMIENTOS

SIN ARMA

ELECTRIC DARKSIDE	↓ ↘ → ▲ (1 barra)

CON ARMA

SABER UPPERCUT	→ ↓ ↘ → ●
FORCE SABER UPPERCUT	→ → ↓ ↘ → ● (1 barra)
FLYING SABER	← ↙ ↓ ↘ → ▲ (2-Toda la barra)
SABER SWEEP	→ → ■
SWEEP SIDESTEP	↓ ↓ ■
FIGURE EIGHT SWING	← ■+▲
JEDI PRECISION SLICE	↓ ↘ → ● ● ●
FORCE THRUST	← → ▲ (1 barra)
DARSIDE UPPER	← → ● (1 barra)
DARKSIDE SLASH	▲+■ (1 barra)
SITH STRIKE	→ ← ●
SABER UPPER	↓ → ●
VADER STRIKE	→ → ●
GRAB AND KNEE	▲+✖ (cerca del rival, con o sin arma)

THE HOUSE OF THE DEAD



CAPITULO 1

TRAGEDY



Justo antes de llegar a la puerta de la casa verás un zombie que lleva a cuestas a un científico. Si acabas con él antes de que tire al hombre desde el puente, podrás entrar directamente en la casa. Si no lo haces, tu camino seguirá por las cloacas. Si has entrado por la puerta principal, nada más atravesarla, verás a dos zombies monos encaramados a una lámpara. Si cuando bajen de ella matas al de la derecha, tu camino seguirá por la puerta de enfrente, y si matas al otro por las escaleras. Si entraste por la puerta, después de liquidar a dos monos más, aparecerá un zombie, si no le matas te empujará al agujero y continuarás por las alcantarillas. Si por el contrario has seguido tu camino por la sala de las pinturas, los zombies tambien pueden empujarte hasta la planta de abajo. Tras esto, te espera el jefe final, un individuo del que hablaremos detalladamente en el Boss Mode. La diversión acaba de comenzar.



EL CAMINO MAS FACIL

Si queréis que esta fase no sea más que un paseíllo, os aconsejamos que elijáis el camino que entra directo a la casa. Con un poco de práctica podréis matar al zombie del puente sin que su rehén perezca en el intento. Una vez dentro, la mejor ruta es la de la izquierda. Si dejas que los zombies te empujen a la planta de abajo, te quitarán una de tus vidas, pero habrás adelantado mucho camino y enemigos.

CAPITULO 2

REVENGE



Nada más entrar en la habitación, los zombies se abalanzarán rápidamente hacia ti. Verás un ser con un barril, y tras él lo que parece una trampilla. Si disparas al suelo bajarás por el conducto, y si no lo haces saldrás por la puerta. Mucho más adelante, encontrarás una especie de laboratorio en el que el suelo se termina. Verás que enfrente de ti hay un interruptor con una flecha dibujada. Dispara para que aparezca un puente que te permitirá cruzar al otro lado. Si no lo haces, tu personaje saltará al suelo y volverá a subir por las escaleras de la derecha. En la planta de arriba verás que te paras al lado de una estantería. Rompela con un disparo y rescatarás a un rehen. No se te ocurra disparar a la segunda librería, ya que lo único que hay ahí es un simpático y agradable zombie. No olvides disparar a cuantas cajas, barriles y todo lo que te parezca que puede destruirse. En su interior suele haber algunas gratas sorpresas.

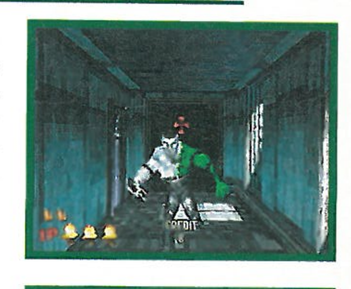


LOS ZOMBIES DE MENTA

Aunque parezca lo contrario, es bastante fácil acabar con los zombies si tenemos en cuenta unas cosillas. En primer lugar, es recomendable que disparemos siempre a parte vitales del cuerpo, preferiblemente la cabeza, ya que sin brazos ni piernas, los zombies también hacen «pupa». Si nos lanzan algo, lo mejor es que disparemos antes al objeto lanzado, y despues a ellos. Y si el objeto es un barril, a los brazos.

CAPITULO 3
TRUTH

Mata a todo lo que se mueva hasta que llegues a unos ascensores. Dispara a cualquiera de los interruptores para decidir si subes o bajas. Da igual el ascensor que tomes, lo importante es a qué planta te vas. Si has subido te encontrarás con un científico a punto de ser degollado por un zombie. Si matas al zombie, salvando al científico, seguirás por la puerta de la derecha. Si optas por dejar al bicho con vida, te empujará al agujero, en donde encontrarás el pase y volverás a subir por donde bajaste. Más adelante hallarás dos puertas de acero. Si disparas a la primera la atravesarás y te dirigirás al puente, y si esperas a la segunda puerta te desplazarás bajo el puente. Si miras las cajas de la derecha en la primera habitación de este nivel, encontrarás una reluciente vida. Ten mucho cuidado con los ninjas, los lanzadores de bolas y los enanos saltarines. Son muy pesados y pueden dar mucha guerra, sobre todo si no les liquidas al primer intento, ya que, insistimos, son letales.





CAUTIVOS DEL MAL

En todas las fases encontraréis muchos rehenes presos de los monstruos. En algunas ocasiones influirán en el desarrollo de la fase, y en otras te quitarán una vida e incluso puede que no pase nada. Es fundamental que intentes que los zombies no acaben con los inocentes. Esto se consigue matando a los bichos y en ocasiones disparando a las rejas o sistemas de seguridad que los ponen a merced de ellos.

CAPITULO 4

THE HOUSE OF THE DEAD

En la cuarta fase no hay ni un solo camino que escoger. El mapeado de este nivel es un largo pasillo repleto de zombies en el que nos tendremos que enfrentar de nuevo con tres de los enemigos finales: Hermit, Hangedman y Chariot. Vencerlos será algo más facil, ya que podemos dispararles antes de que aparezca su barra de energía, lo que nos da una considerable ventaja. Si hemos logrado rescatar a cada uno de los rehenes de los anteriores niveles podremos entrar en una habitación secreta repleta de energía y vida. Rescatar a todos los rehenes es una tarea prácticamente imposible, y mucho más si jugamos nosotros solos, ya que en ocasiones aparecerán dos rehenes al tiempo, y a menos que seas muy rápido, te va a ser más que imposible esta hazaña. Durante todas las fases aparecerán de cuando en cuando unas ranas doradas que al dispararlas nos otorgarán distintas facilidades, como vidas extra o algún que otro continue.

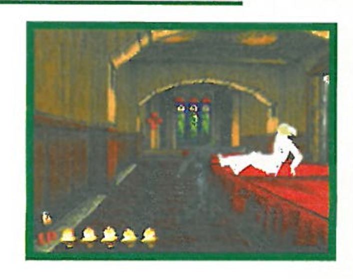




LOS FINALES

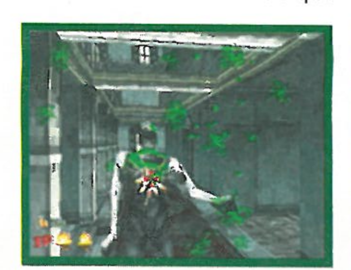
En este juego podremos disfrutar de tres finales distintos, que dependerán de nuestras habilidades con el gatillo. El final normal, en el que abandonamos la casa sin saber qué pasó con Sophie, ni dónde está. Hay otro final en el que encontraremos su cuerpo. Para lograrlo hay que acabar el juego con cero continuaciones. Rescatar a la chica exigirá que terminemos el juego con más de 62.000 puntos.

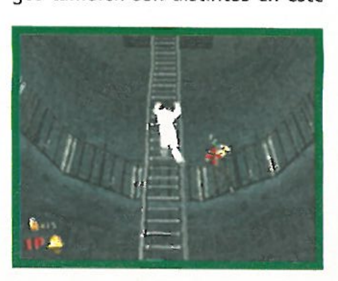
MODO SATURN



Como en toda buena conversión para SATURN que se precie, THE HOUSE OF THE DEAD tiene un modo especial completamente nuevo diseñado para SATURN. Este modo ofrece una serie de novedades exclusivas, que aportan nuevos alicientes al juego. En primer lugar tenemos a seis personajes distintos para elegir, ademas de dos secretos. Cada uno de ellos tiene unas características propias, como son resistencia, puntería, velocidad de recarga, potencia de disparo y número de balas. Naturalmente los personajes más resistentes son los más lentos y débiles, y viceversa. Hay un par de personajes que son capaces de acabar con los enemigos de un solo disparo, pero que tienen escasas balas en la recámara. Los enemigos son mucho más duros de roer en este modo, y muchas veces os encontraréis que vuestro enemigo sólo es un trozo de zombie, pero que os sigue dando con lo que le quede entero. Tanto si son las manos como cualquier parte del cuerpo, intentarán hacernos mucho daño. Algunos de los diálogos también son distintos en este







modo dependiendo del personaje elegido, y también vestirá distinto. En este modo nos encontraremos monstruos en los lugares más inesperados. También encontraremos muchos más objetos ocultos en las cajas, barriles, etc... Incluso algún continue. Si queréis disfrutar plenamente del juego os aconsejamos que intentéis terminarlo en nivel normal o superior, ya que sino os durará muy poco. Si lo que os interesa es terminar rápido, procúrate una pistola, a poder ser con recarga automática, que te será de lo más práctica a la hora de liquidar a los jefes. Es importante que si vais a liberar a los científicos, y por ejemplo hay dos de ellos en peligro al mismo tiempo, liberéis primero al que más peligro corre, para intentar salvar a los dos. Es importante que no cambiéis constantemente de ruta en las fases, y que os aprendáis cada una de las rutas de memoria.



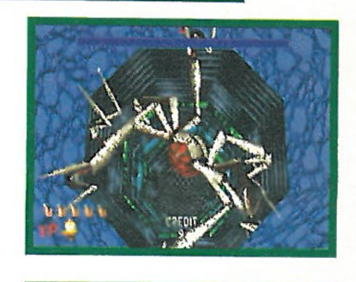


Las cosas serán mucho más faciles sin duda. Como es lógico, en este modo hay tantos finales como personajes se pueden elegir, y para los que logren terminar en hard, les espera la sorpresa de manejar a un científico e incluso a la mismísima Sophie. Seguro se ocultan muchas más sorpresas.

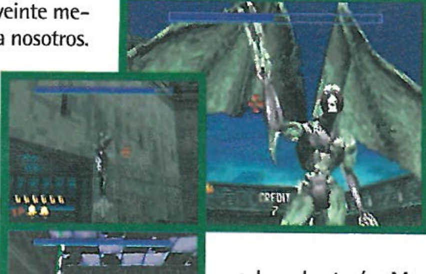
¿DONDE ESTAN LAS VIDAS?

En la primera fase encontraréis una vida en un barril cerca del agua (si el zombie del puente ha tirado al científico). También hay otra vida más en los barriles que están a mano derecha de la entrada de la habitación del jefe. En la segunda fase, después de los murciélagos y el de la sierra eléctrica y antes de rescatar al rehen, dispara a las cajas de la izquierda del corredor. Ahí hay una preciosa vida que espera.

BOSS MODE



Eliminar a cada uno de los jefes finales es sin duda una de las tareas más difíciles de lograr en este juego. Una buena práctica pueden ser unas cuantas partidas en este modo, en el que sólo tendremos que enfrentarnos a los cuatro zopencos del final de cada fase. El primer individuo que nos encontramos es Chariot, un caballero con un espadón de veinte metros que se abalanza hacia nosotros. Su punto débil es una herida verde que tiene bajo la cabeza. Cuando se convierta en momia, podéis dispararle a la cabeza y cuerpo para ir más rápido. Hangedman es muy fácil de atacar cuando está rodeado de murciélagos. El resto del tiempo hay que dispararle en la parte central del cuerpo antes de que él ataque. Hermit es fácil de liquidar. Unas decenas de tiros en la cabeza bastarán. Magician tiene su punto débil en el momento que lanza su ataque de rayos. Hay que fijarse muy bien en cual es la figura que nos está atacando cuando se multiplica para dispararla.



LA MEJOR DEFENSA EL ATAQUE

En más de una ocasión nos parecerá que nuestros enemigos son invencibles, que no tienen punto débil y que no podemos evitar sus ataques. Nada más lejos de la realidad, ya que todos y cada uno de los ataques de los bichos pueden pararse en un momento en concreto, incluso los zarpazos de Hangedman. Todo depende de la práctica que tengamos con el gatillo, pero tampoco os lo contaremos todo.

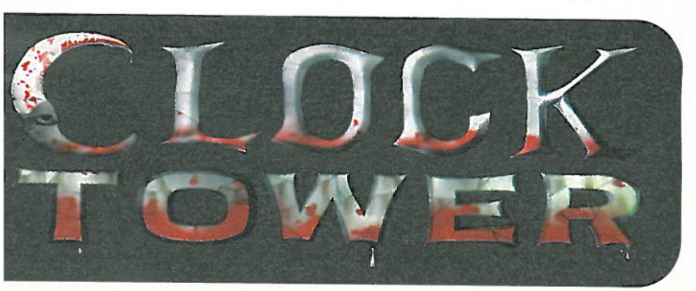


SI TODAVIA TENEIS PESADILLAS CON EL MALVADO Y PERSISTENTE SCISSORMAN Y NO HABEIS LOGRADO VER LOS FINALES BUENOS DE CLOCK TOWER, NO OS PREOCUPEIS, PORQUE CON ESTA COMPLETA GUIA (NO TENGO ABUELA, ¿VERDAD?) NO VAIS TENER NINGUN PROBLEMA PARA COMPLETAR ESTA EXCELENTE *HORROR-ADVENTURE* DE HUMAN. OS RECOMENDAMOS UNA VEZ MAS QUE SOLO SIGAIS LOS PASOS DE LA GUIA SI ESTAIS MUY ATASCADOS.

CLOCK TOWER

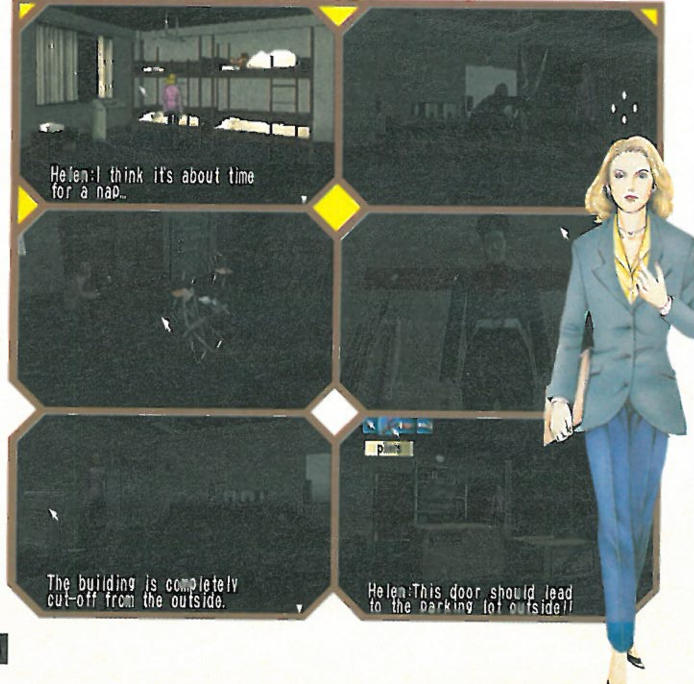
- PLAYSTATION
- AVENTURA DE TERROR
- ASCII ENT.-HUMAN

Y siempre nos gusta avisaros de estas cosas porque con los juegos de este tipo lo mejor es disfrutarlos uno mismo, sin que nadie te avise de si tras esa puerta aparece fulanito descabezado o si coges tal llave podrás abrir la caja de polvorones del desván. Pero como sabemos que muchos de vosotros sois muy impacientes y otros tantos estáis atascadísimos, aquí tenéis la solución completa paso a paso de esa obra maestra del terror llamada Clock Tower. Y nada mejor para comenzar que un pequeño walkthrough del prólogo con el profesor Barton. En la primera habitación del juego analiza señalando con el puntero el diván, las tijeras de Scissorman y sal de la estancia. Habla dos veces con Beth, investiga la Devil Statue que hay sobre la mesa, la máscara de Scissorman, la mesa de Harris y habla con Danny dos veces. Abandona la oficina y en el pasillo te encontrarás a Harris. Si sólo hablas una vez, el protagonismo del juego correrá a cargo de Helen. Si hablas dos o más veces, la protagonista será Jennifer. Baja en el ascensor a la planta baja y serás entrevistado por Nolan. Vuelve a la oficina y habla con Harris. Dependiendo de a quién le encargues la investigación de la estatua, el segundo escenario variará. Examina la estatua y elige quién será el investigador. Esto es muy importante para el desarrollo de la aventura. Vuelve a la sala de tratamiento y habla con Kay y Edward.



UNIVERSIDAD - HELEN

Habla con tu compañera Rose un par de veces en el dormitorio, apaga la luz y echa una cabezadita en la litera (ya verás lo que te espera). Cuando escuches los golpecitos en la puerta, traga saliva y ve a abrirla. Tras la desagradable y grotesca escena tendrás que huir de Scissorman. Te aconsejo que te escondas en la caja de cartón de la primera planta o en alguno de los servicios (son los lugares más seguros aunque hay muchos más). Ve a la sala de ordenadores de la tercera planta y coge los alicates de una de las mesas. Dirígete a la habitación del segundo piso donde hay una gigantesca fax-fotocopiadora y coge la linterna de la taquilla. Atención al mensaje que te manda Scissorman. Ahora encamínate a la sala de los guardas de la primera planta y coge la llave que hay sobre la mesa. Tan sólo tendrás que ir a la sala de las cajas de cartón del primer piso, romper el alambre de la puerta del fondo con los alicates, abrir con la llave y escapar de las garras de Scissorman.



UNIVERSIDAD - JENNIFER

Si nuestra protagonista es la joven y asustadiza Jennifer los pasos a seguir en este opresivo escenario de la universidad son bastante más sencillos. Disfruta de la genial secuencia con la que da comienzo este escenario. Primero, y tras haber huido de Scissorman, coge el bote de aceite que hay en las estanterías de la famosa habitación de las cajas donde tantas y tantas veces tendrás que esconderte. Tu siguiente paso será encaminarte a la habitación de los guardas, donde te espera un ingenioso aunque predecible sobresalto con el poco afortunado guardia que sale a tu auxilio al comenzar el escenario. Una vez aquí coge la llave que hay sobre la mesa, examina la habitación para llevarte otro sustito y sube hasta la última planta donde hay una puerta que no se abre y una especie de ventana al exterior. Utiliza la llave para abrir el armarito situado bajo la ventana y Jennifer descenderá por una escalerilla para alcanzar su merecida escapatoria, al menos de momento. La primera prueba ha sido superada.





CASA DE CAMPO - NOLAN

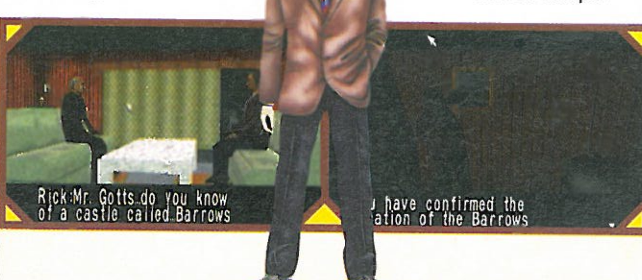
Si vuestra protagonista es Jennifer y habéis elegido al mayordomo Rick para analizar la estatua del prólogo, éste debería ser vuestro segundo escenario. Cuando habléis con Nolan tendréis que decirle que investigue en casa del mayordomo. En la cocina selecciona la máscara de la pared para encontrar la localización de la mansión Barrows. Cuando la máscara cobre vida lánzale el vaso que hay sobre la mesa. Consigue el detergente de una de las habitaciones del piso superior. Está en un armario. En el dormitorio examina dos veces el armario y hallarás la estatua. En el patio, lánzale el detergente al perro y podrás escapar.





CASA DE CAMPO - GOTTS

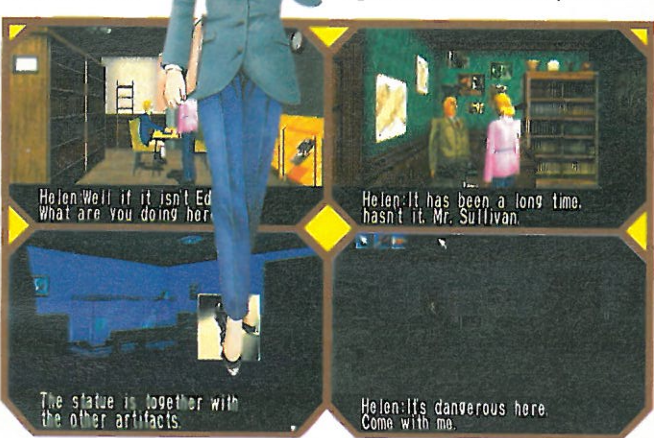
Si el protagonismo corre a cargo de Helen, el segundo escenario será investigado por el inspector Gotts. Coge la estatua en la sala de estar y examina el cuadro que hay en la pared para conseguir la localización del castillo de los Barrows. En un armario situado en la pared del lavadero encontrarás el valioso detergente. Dirígete al patio y lánzale el detergente al perro para poder huir con facilidad de la maldita casa de campo.





BIBLIOTECA - HELEN

Si el profesor Barton le encomienda a Harris que entregue la estatua al dueño de la biblioteca, este aparentemente apacible lugar se convertirá en nuestro segundo escenario. La protagonista, independientemente de quién controláramos en la universidad, será siempre Helen. Habla con la recepcionista y con Edward, ¿qué demonios hará aquí este chico? Conversa unos instantes con el dueño de la biblioteca en su despacho y te entregará la llave para que puedas abrir la puerta de la biblioteca. Usa la escalera para acceder a cierto libro que hay en la estantería. Tras la secuencia del reloj «desmembra-incautos», tendremos que escapar de Scissorman. Vuelve a la habitación-despacho del malogrado individuo y coge la llave de la sala azul. Entra en ella, enciende la luz del gigantesco acuario para poder ver algo y coge la estatua que hay sobre la mesa. Escucharás un par de veces la voz de Edward pidiendo auxilio. Sube de nuevo a la habitación del reloj y huye de Scissorman. Baja a la sala que hay detrás de la recepción y rescata a Edward que está escondido tras una silla. Subirá contigo a la sala de lectura y se esconderá debajo de la mesa. Examina el conducto de ventilación. Vuelve a la sala donde encontraste a Edward y coge el destornillador de un cajón. Abre la rejilla de ventilación y Edward escapará. Dirígete a la salida y... ya está.





CASTILLO - HELEN

Para conseguir el final de clase A con Helen sigue estos pasos. Examina el recipiente que se encuentra bajo el cuadro que cae de la pared en el salón principal y coge la llave de la mansión. Habla dos veces con Beth. En la cocina está Harris que te entregará la llave de la chimenea. En la pequeña habitación almacén examina primero el suelo y luego las estanterias para activar un switch que te conducirá a una bodega donde se encuentra escondido Tim. Habla dos veces con él. En la habitación de los sirvientes se encuentra el libro de cobre. Examina el escritorio y serás atacado por una mano. Examina el escritorio de nuevo y obtendrás una nota con valiosa información. En la habitación de las dos grandes camas examina el periódico y el agujero por donde huye el ratón hasta que encuentres la llave de la biblioteca. Examina la chimenea una sola vez con la linterna y otra vez sin ella. Abre la puerta metálica y busca la habitación del sarcófago. Dentro está Nolan. Examina el cofre y coge la Lead Ball. Aprópiate también de las pilas de la grabadora. Sube al dormitorio de nuevo y examina la chimenea con la linterna con pilas nuevas para encontrar la nota del hechizo. Consigue la caja de madera de la biblioteca y arrójala al fuego para conseguir la Cosmetic Key. Examina las marcas del suelo en la biblioteca e introduce el libro en el hueco. Prueba la Lead Ball en los tres pozos y baja por el que no hay agua. Encontrarás a Gotts que te dará la pistola. En el hall principal utiliza la pistola para romper el candado de la gran puerta. Una vez en la capilla dispara a Scissorman y síguele hasta la sala de torturas. Sube al salón de nuevo y abre la rejilla de la chimenea. Aparecerás en una extraña habitación. Abre la caja con la Cosmetic Key para conseguir el mapa. Baja al patio y acciona la llave para cortar el fluido de agua y penetrar por la trampilla de la fuente. Ahora sólo tendrás que colocar la estatua en el hueco de la pared.





CASTILLO - JENNIFER

Sigue estos pasos para conseguir el final A de Jennifer. En la pequeña biblioteca consigue la nota de uno de los estantes. En la habitación del clérigo hay una valiosa llave. En la capilla coge la Star Plate de la pared. En la cámara de torturas consigue la vela y usa la llave para activar la escalera del techo. Enséñale la nota a Barton para que la traduzca y te entregue el Door Spell. En el dormitorio lee el periódico y examina tres veces el agujero por donde huye la rata para recibir otra llave. Aprópiate del recha para que no se abra. Helen está en el cofre, ábrelo. Sube hacia la gran terraza y abre la puerta de la derecha. Aparecerá Scissorman y tendrás que refugiarte en el saliente de la pared. Entra ahora en la habitación y encontrarás a Nolan. En la biblioteca consigue la caja y el árbol genealógico de la familia. Ahora conseguirás el mapa que hay tras el retrato de Quentin Barrows en el salón de los cuadros. Consigue las cerillas de Tim en el salón. Vuelve al estudio y examina el escritorio en busca de una pista. Re-



Copper Book en la habitación de los sirvientes. Examina el suelo del pequeño almacén y luego la estantería dos veces para abrir la trampilla. Examina la bodega y lárgate. Oirás un ruido. Encontrarás a Beth que te dará la llave si hablas dos veces con ella. Si no está Beth la llave estará en el barril de la izquierda. Abre la puerta de metal con la nueva llave. Utiliza el aceite para abrir la puerta de la habitación del sarcófago. En su interior hay una llave. Coge la cuerda y átala a la puerta de la de-

gistra la chimenea una vez. Usa la vela en el candelero y enciéndelo con las cerillas para coger el mapa de la mansión en la chimenea. En la biblioteca observa el suelo e introduce el libro en el hueco. Compara los iconos de la Star Plate con los de los tres pozos y baja por el correcto. Coge la daga y escapa de la momia. Corta el agua en la fuente y baja por ella. En la secuencia final, tendrás que colocar la estatua en el hueco de la pared y librarte de Scissorman con la daga.

LOS 10 FINALES DEL JUEGO

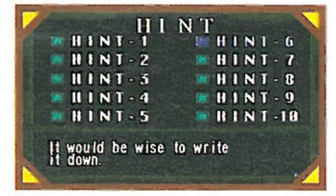
En las dos páginas anteriores os he explicado como conseguir los mejores finales, los de la clase A con Jennifer y Helen. Pero si no hemos realizado todas las acciones, o nos hemos dejado atrás un item de gran importancia, las secuencias finales cambiarán y seremos testigos de todo tipo de finales trágicos y frustrantes. Si queremos sacar todo su jugo a CLOCK TOWER os aconsejo que provoquéis estos desenlaces voluntariamente para completar la lista de Endings.

- **FINAL B (HELEN).** Sucederá si no evitamos que Jennifer sea asesinada por Scissorman en la capilla.
- **FINAL C (HELEN).** Si la protagonista baja por la trampilla de la fuente del castillo sin el Door Spell.
- **FINAL D (HELEN).** Si Helen dispara a Scissorman en la capilla sin haber encontrado el Door Spell.
- **FINAL E (HELEN).** Si completamos el segundo escenario sin encontrar la estatua.
- **FINAL B (JENNIFER).** Si no utilizamos la daga contra Scissorman en la escena final del juego.
- **FINAL C (JENNIFER).** Si confirmamos que Helen y Nolan siguen vivos y no tenemos el Door Spell.
- **FINAL D (JENNIFFER).** Si no confirmamos que Helen y Nolan siguen vivos y bajamos por la fuente.
- **FINAL E (JENNIFER).** Si completamos el segundo escenario sin encontrar la estatua.





HINT LIST



A lo largo de la aventura encontraremos un total de 10 pistas en los lugares más insospechados del juego. Para poder encontrar todos y cada uno de ellos tendremos que examinar minuciosamente todos los escenarios y finalizar el juego con Helen y Jennifer. El sistema de grabación en Memory Card de CLOCK TOWER siempre almacenará este dato, y en una de las opciones del menú podréis consultar antes de comenzar o seguir la partida esta útil lista de pistas y trucos.



TRUCOS Y CONSEJOS



Como despedida aquí os dejo una pequeña lista de consejos que os serán de gran utilidad durante las emocionantes partidas con CLOCK TOWER y que os ayudarán a sobrevivir en el reino del terror del malvado Scissorman.

■ **ESTATUA.** Recordad a quién entregáis la estatua en el prólogo del juego para elegir correctamente el segundo escenario.

■ **SCISSORMAN.** Si no podéis huir de Scissorman, pulsad continuamente el botón del cuadrado para poder atacarle y escapar.

■ **EXPLORAR.** Investiga con el puntero todos los lugares de cada habitación y escenario en busca de trucos para la Hint List.

■ **MODO EXTRA 1.** Si completas el juego con un final de clase A, prueba a conectar el segundo mando y pulsa START en la apantalla de presentación. Juega normalmente con el primer mando y observarás algunas pequeñas diferencias (je, je).

■ **MODO EXTRA 2.** Cuando hayas completado los diez finales, juega de nuevo. Encontrarás nuevas situaciones y sorpresas.

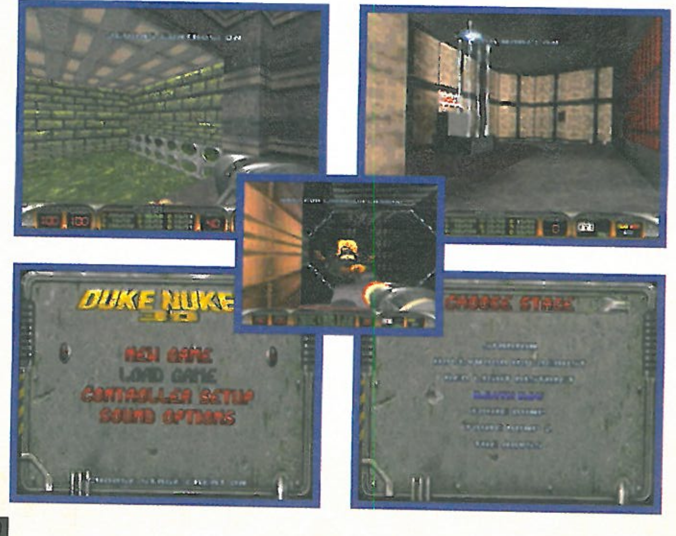
DUKE NUKEM 3D

SATURN

INMUNIDAD Y OTRAS COSILLAS

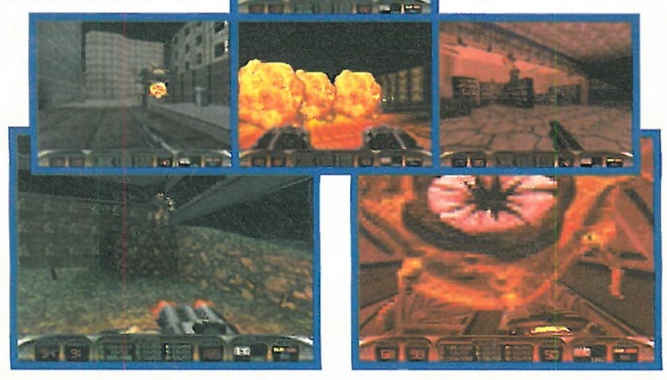
Los chicos de LOBOTOMY no se han limitado a introducir trucos en el juego para aquellos que se sientan agobiados por las dificultades. Han tenido el detalle de incluir un tipo de control para los que tengan un mando analógico. Para conseguirlo, pausa el juego en cualquier momento y pulsa Y, Y, Z, Z, X, X, Y, X, Z. El pad analógico te permitirá mirar hacia arriba y hacia abajo, y el direccional servirá para seleccionar el arma y los items. Con Z te mueves hacia delante, y con B hacia atrás. C e Y sirven para esquivar con movimientos laterales. R es el botón para saltar y L el gatillo. X utilizará el item que hayas seleccionado. Por desgracia, deberás introducir el código cada vez que juegues. Echemos un vistazo al resto de trucos. Para conseguir todas las armas e items bastará con pausar el juego y pulsar Z, X, X, Z, Y, Z, Y, X, Y. Otra





SUPERTRUCOS

opción interesantísima, la selección de nivel, se obtiene ejecutando la siguiente combinación en el menú principal del juego: X, Y, Z, Z, Y, X, Y, Z, Y. El God Mode se ha convertido en algo clásico dentro de los juegos tipo DOOM de ID SOFTWARE. Pausa el juego y pulsa X, Z, Z, X, Y, X, Y, Z, Y y serás inmune a los ataques enemigos. Si a pesar de todas estas ventajas no te sientes seguro dentro de los confines de DUKE NUKEM 3D, puedes quitar a todos los enemigos del juego. En la pantalla donde puedes seleccionar nivel (una vez introducido el truco correspondiente) pulsa Z, Z, X, X, Y, X, Y, X, Z.

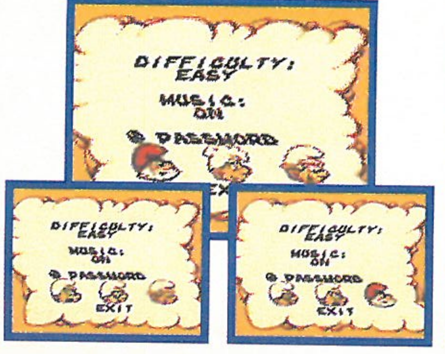


LOS PITUFOS 3

GAME BOY

PASSWORDS

Los chicos de INFOGRAMES han encontrando un filón inagotable en las aventuras de esos diminutos y azulones seres llamados pitufos. Esta es la tercera entrega de una serie que tiene visos de ir para largo en la portátil de NINTENDO. Nunca han faltado trucos en los juegos de esta compañía francesa, pero por el momento deberemos contentarnos con los passwords para alguna de las fases del juego. Prueba las combinaciones de rostros de pitufos que hay en cada una de las pantallas de esta página, y te trasladarán a diferentes niveles del juego, aunque varios son la clave para acceder a la misma fase pero con distinto nivel de dificultad. Adelante valientes, ahora tenéis la oportunidad de emular las peripecias de MAYERICK, experto en juegos de GAME BOY y gran conocedor de la geografía de Cuenca, donde habita su Pitufina Toñina.





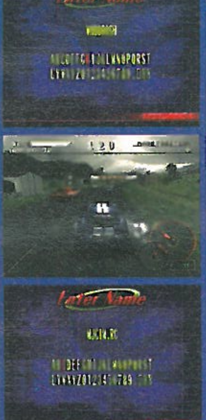


TEST DRIVE 4

PLAYSTATION

COCHES PEQUEÑOS





ELECTRONIC ARTS ha incluido un buen número de trucos en TEST DRIVE 4. Para poder introducir los siguientes códigos tienes que ganar una carrera y hacer un tiempo que te permita entrar en la tabla de records. Una vez en esa pantalla pon cualquiera de las claves. Además debes activar la opción Traffic y Timer en el menú correspondiente. Con WHOOOOSH obtendrás turbos. Para activarlos, durante una carrera pulsa el botón del claxón. MJCIM.RC convertirá todos los vehículos en coches de radiocontrol. Finalmente, si completas una circuito con la segunda marcha, tendrás el modelo XPJ 198. Recuerda que en esta ocasión también tienes que activar las opciones de Traffic y Timer.



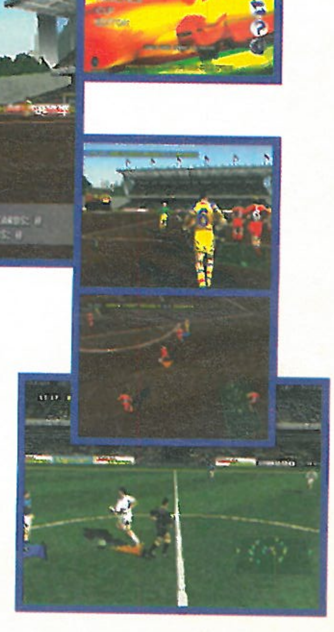
ACTUA SOCCER 2

PLAYSTATION

DE TODO UN POCO

Todas las combinaciones deben ejecutarse en la pantalla con el menú principal del juego. Cada vez que introduzcas uno de estos trucos aparecerá un mensaje en pantalla para corroborar que se encuentran activados. Para desactivar cualquiera de ellos tendrás que introducirlos de nuevo. Con IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO, CIRCULO





conseguirás el equipo de Gremlin 11. Si quieres un equipo (con jugadores tipo PUNISHER), los Super Furry Animals, pulsa IZQUIERDA, IZQUIERDA, CUADRADO, DERECHA, DERECHA, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO. Para que la bola sea invisible, modo Ghost Ball, pulsa CUADRADO, CUADRADO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, CIRCULO, CIRCULO. También puedes cambiar el balón por una pelota de playa in-





troduciendo IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CUADRADO. Los jugadores pueden volverse enanitos con el Dwarf Mode que se activa pulsando CIRCULO, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA. Si por el contrario prefieres jugadores gigantes, introduce ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO. Para jugar sin focos en el estadio, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, CIRCULO, DERECHA, DERECHA, DERECHA, CUADRADO. Por otro lado, puedes hacer desaparecer a los jugadores con CUADRADO, CIRCULO, ABAJO, CIRCULO, ARRIBA, DERECHA, CUADRADO, IZQUIERDA. Finalmente, para jugar en blanco y negro, bastará con pulsar, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, CUADRADO, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA.



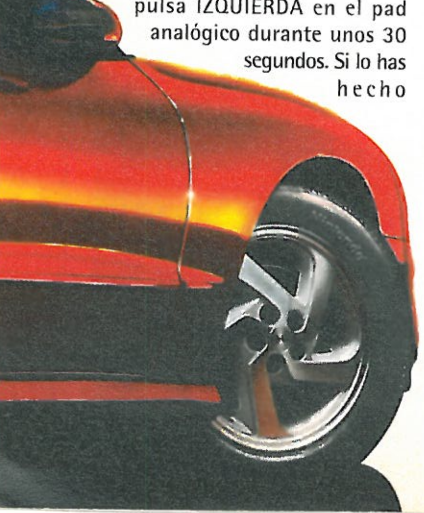
CRUIS'N USA

NINTENDO 64

AUTOBUS Y COCHE PATRULLA

Tal y como ocurría con la versión original en recreativa, la entrega para los 64 bits de NINTENDO de CRUIS'N USA también cuenta con un autobús escolar, un jeep y un coche de policía que permanecen ocultos al principio del juego. Para conseguirlos deberás pulsar C- IZQUIERDA + C-ABAJO + C-ARRIBA en la pantalla de selección de vehículos. También es posible hacer sonar la sirena del coche policía y del autobús para darle un toque más realista y espectacular al juego. Bastará con realizar un buen tiempo que te permita introducir tus iniciales en la tabla de records. En esa misma pantalla, en la parte inferior, pulsa IZQUIERDA en el pad analógico durante unos 30 segundos. Si lo has hecho bien aparecerá la cara de un programador del juego. Cuando comiences una carrera con cualquiera de los dos vehículos, si pulsas el freno dos veces y después aceleras, la sirena empezará a sonar hasta que sueltes el acelerador. Finalmente, para descubrir los circuitos extras del juego, en la pantalla de selección de circuitos mantén apretado L y pulsa C IZQUIERDA, C ABAJO para ir a Golden Gate Park. Mantén apretado L y pulsa, C ARRIBA, C DERECHA para competir en Indiana. Mantén pulsado L y pulsa, C DERECHA, C ABAJO si lo que quieres es ir a San Francisco.





TOP GEAR RALLY

NINTENDO 64

COCHES Y CIRCUITOS

Los coches secretos de TOP GEAR RALLY son difíciles de conseguir por el método convencional. Para tener acceso a ellos de una forma más sencilla elige Arcade Mode y pulsa A, IZQUIERDA, IZQUIERDA, C ABAJO, A, DERECHA, Z. Para poder participar en todos los circuitos, de nuevo en Arcade Mode pulsa A, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, Z. Los más exquisitos pueden cambiar el color del coche. Selecciona uno cualquiera mantén pulsados L, R y los cuatro botones C. Entonces pulsa ARRIBA o ABAJO para elegir el color que más te guste. Otro truco muy simpático consiste en jugar con un coche como una pelota de playa. En la pantalla donde eliges campeonato (Championship) pulsa B, B, A, IZQUIERDA, IZQUIERDA, C ABAJO, A, DERECHA. Mientras introduces el código entrarás en diferentes menús pero cuando termines de ejecutarlo encontrarás el coche en la pantalla de selección de vehículos. No es ésta la única carrocería peculiar de TOP GEAR RALLY. En el menú principal para elegir modo ve a Arcade y pulsa ARRIBA, ARRIBA, Z, B, A, IZQUIERDA, IZQUIERDA. Al terminar de introducir el código hallarás un coche con forma de casco. Si por el contrario deseas conducir un Cupra, en la pantalla del modo Arcade pulsa C ABAJO, ARRIBA, B, DERECHA, A, C ABAJO, A, DERECHA. En la pantalla de selección de coches podrás ver el deportivo para disfrutar compitiendo con él. Para el final he dejado dos extraños modos de juego. Mientras juegas pulsa B, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, Z, DERECHA. Esta secuencia te trasladará a un TOP GEAR RALLY más pixelado al carecer del suavizado de texturas. Para entrar en el Rainbow Mode pulsa C ABAJO, Z, B, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA.

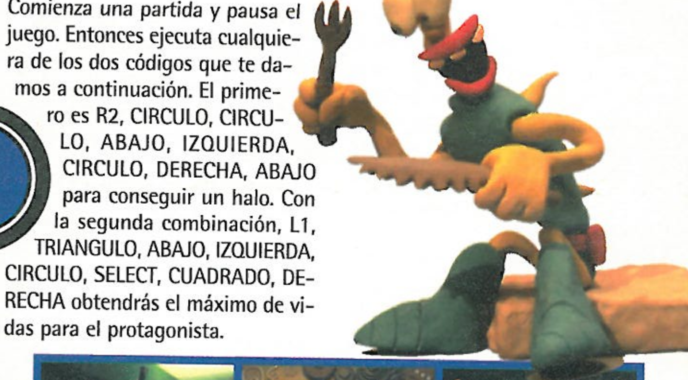




SKULL MONKEYS

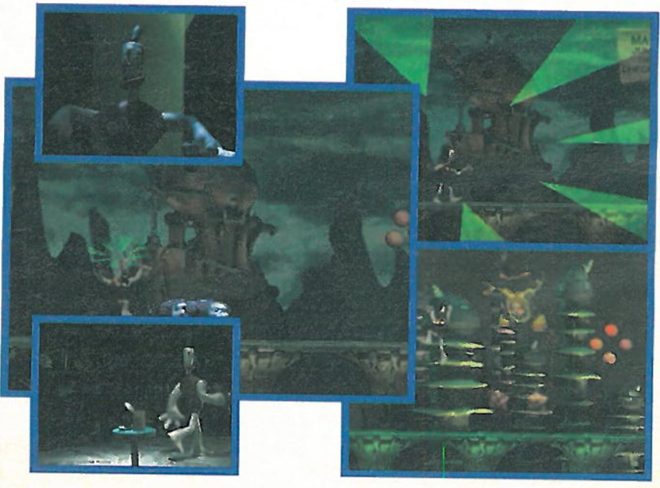
PLAYSTATION

HALOS Y VIDAS



Comienza una partida y pausa el juego. Entonces ejecuta cualquiera de los dos códigos que te damos a continuación. El primero es R2, CIRCULO, CIRCULO, ABAJO, IZQUIERDA, CIRCULO, DERECHA, ABAJO para conseguir un halo. Con la segunda combinación, L1, TRIANGULO, ABAJO, IZQUIERDA, CIRCULO, SELECT, CUADRADO, DERECHA obtendrás el máximo de vidas para el protagonista.





ONE

PLAYSTATION

PASSWORDS Y OTRAS COSILLAS

El impresionante arsenal de ONE ya no es algo inalcanzable, bastará con utilizar «Maxpower» como password y obtendrás todas las armas disponibles en el juego. También es posible elegir el nivel en el que prefieres comenzar a jugar introduciendo «Hevyfeet» en dicha pantalla de passwords. A continuación tienes una relación con los passwords para todos los niveles.

NIVEL 2: DIYGIXRA
NIVEL 3: KCSVJTJB
NIVEL 4: RWLKLPBC
NIVEL 5: YQFZMLTC
NIVEL 6: FLZNOHLD

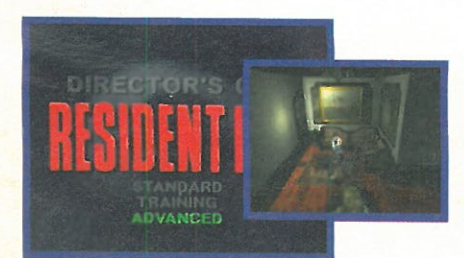


RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT

PLAYSTATION

ITEMS DOBLES

En la selección de nivel elige el modo Advanced y aprieta DERECHA hasta que la palabra Advanced cambie al color verde. Ahora, una vez dentro del juego comprobarás que, como por arte de magia, cada objeto que cojas habrá duplicado su valor respecto al juego sin truco.





SHADOW MASTER

PLAYSTATION

MODO SECRETO



Comienza una partida y, justo al principio, elimina al primer par de aliens que te salen al paso. Entonces entra en la habitación de la que salieron ambos. En este lugar es donde puedes introducir cualquiera de los códigos siguientes para activar el truco correspondiente. Manteniendo pulsados a la vez L1, L2, R1, R2 y TRIANGULO, déjate matar. Ahora comprobarás que en la pantalla inicial puedes seleccionar el nivel del juego que te dé la gana. Con L1, L2, R1, R2 y CIRCULO presionados a la vez, vuelve a perder una partida para conseguir energía infinita. Por último, si pulsas simultáneamente y mantienes presionados L1, L2, R1, R2 y X y te dejas matar, tendrás a tu disposición todas las armas del increíble arsenal que atesora el juego y, para colmo, munición ilimitada.

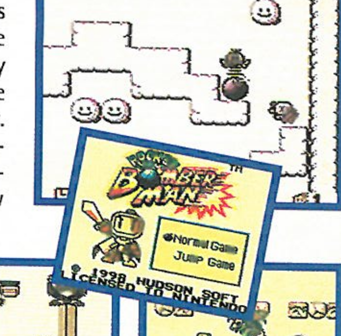


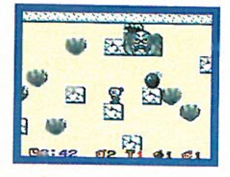
POCKET BOMBERMAN

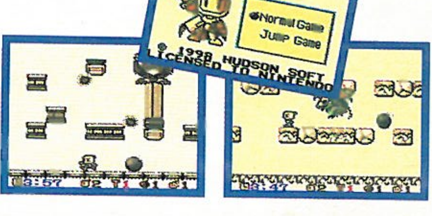
GAME BOY

PASSWORDS

Por fin, trucos para GAME BOY. Estos son los passwords correspondientes a todas y cada una de las fases de uno de los juegos más divertidos y completos para la portátil de NINTENDO, POCKET BOMBERMAN. Todo se lo debemos a la gentileza de MAYERICK que ha realizado una exhaustiva review sobre el juego.



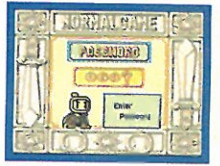




■ FOREST
NIVEL 1: 7693
NIVEL 2: 3905
NIVEL 3: 2438
NIVEL 4: 8261
J. FINAL: 1893

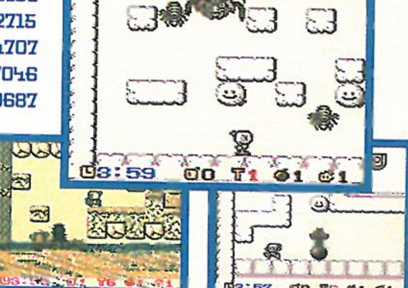
■ WIND
NIVEL 1: 0238
NIVEL 2: 5943
NIVEL 3: 6045
NIVEL 4: 2850
J. FINAL: 8146

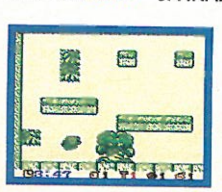
■ EVIL
NIVEL 1: 3725
NIVEL 2: 0157
NIVEL 3: 5826
NIVEL 4: 9587
J. FINAL: 3752



■ OCEAN
NIVEL 1: 2805
NIVEL 2: 9271
NIVEL 3: 1354
NIVEL 4: 4915
J. FINAL: 8649

■ CLOUD
NIVEL 1: 9156
NIVEL 2: 2715
NIVEL 3: 4707
NIVEL 4: 7046
J. FINAL: 0687





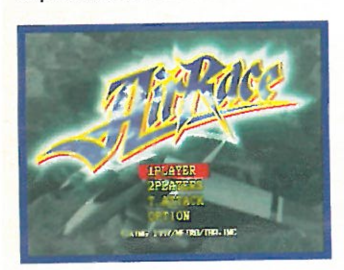


AIR RACE

PLAYSTATION

AVIONES SECRETOS

El juego guarda para los más habilidosos dos nuevos aviones. Un F16 y un F117 que ahora podrás seleccionar con este truco. En la pantalla de presentación pulsa y mantén apretados R1 y L2 en el mando para el segundo jugador. Entonces pulsa SELECT 20 veces en el segundo mando antes de que aparezcan las tablas de records. Si lo has hecho correctamente escucharás un sonido electrónico. Ahora ya puedes ver los nuevos aviones en la pantalla de selección.





TETRISPHERE

NINTENDO 64

FE DE ERRATAS

Sentimos haber metido la pata con el truco que publicamos el mes pasado para TETRISPHERE. MAYERICK, que permanecía atento a la jugada, nos ha sacado del error. Para conseguir que la pantalla de selección de nivel aparezca antes de empezar cada partida, deberás ir a la pantalla de selección de nombre y pulsar L, C-DERECHA, C-ABAJO. Esto hará que los números sean sustituidos por pequeños dibujos. Una vez llegados a este punto, deberás introducir tu nombre con los siguientes dibujos que has obtenido anteriormente: SATURNO, NAVE, MISIL, CORAZON y CALAVERA. Pulsa START y selecciona el modo de juego que prefieras.







NASCAR 98

PLAYSTATION

MODO SECRETO

Mientras juegas, pausa la partida y entra en la pantalla con las estadísticas de la carrera. Entonces, pulsa R1, R2, L1, L2 simultáneamente y escucharás el sonido de un motor. Este te indica que el truco ha funcionado y que has activado un modo secreto del juego que resulta tan apasionante como divertido. A partir de este momento, cuando disputes una carrera, podrás disparar balas de pintura a tus contrincantes pulsando TRIANGULO.





EDICIONES REUNIDAS S. A.

GRUPO ZETA